



BERLINER BEITRÄGE ZUR SKANDINAVISTIK

Titel/
title: *Grenzgänger*
Festschrift zum 65. Geburtstag von Jurij Kusmenko

Autor(in)/
author: Edith Marold

Kapitel/
chapter: »Die Pfeile des Finnenkönigs«

In: Hornscheidt, Antje/Kotcheva, Kristina/Milosch, Tomas/Rießler,
Michael (Hg.): *Grenzgänger. Festschrift zum 65. Geburtstag von*
Jurij Kusmenko. Berlin: Nordeuropa-Institut, 1. Auflage, 2006

ISBN: 3-932406-24-9
978-3-932406-24-9

Reihe/
series: Berliner Beiträge zur Skandinavistik, Bd. 9

ISSN: 0933-4009

Seiten/
pages: 220–236

Feste URL: [<http://edoc.hu-berlin.de/...>]

© Copyright: Nordeuropa-Institut Berlin sowie die Autoren

© Copyright: Department for Northern European Studies Berlin and the authors

Diesen Band gibt es weiterhin zu kaufen. This book can still be purchased.

EDITH MAROLD:
Die Pfeile des Finnenkönigs

Einleitung

Ausgangspunkt meines Beitrags ist eine Strophe des Skalden Hofgarða-Refr, in der die *Gusis nautar* ›die Gaben des Finnenkönigs Gusi(r)‹ genannt werden. Der Sage nach – sie wird in der *Ketils saga hæings* (Kap. 3)¹ erzählt – erhielt Ketill sie vom Finnenkönig Gusir, genauer: Er nahm sie ihm ab, nachdem er ihn im Zweikampf getötet hatte. Sie sind Zauberpfeile von unglaublicher Durchschlagskraft, die zudem immer wieder auf die Bogensehne dessen zurückkehren, der sie abgeschossen hat.

Diese Strophe des Hofgarða-Refr ist als Einzelstrophe in der *Snorra Edda* überliefert und wurde zusammen mit einigen anderen Strophen zu den sog. *Ferðavísur* ›Fahrtstrophen‹ vereinigt – der Titel stammt nicht aus dem Mittelalter, sondern von den modernen Herausgebern.² Alle anderen Strophen der *Ferðavísur* sind ebenfalls in der *Snorra Edda* überliefert, lediglich mit der Nennung des Dichters und ohne Zuordnung zu einem Gedicht. Sie dienen dort als Beispiele für den Gebrauch verschiedener *Kenningar*. So wissen wir nicht sicher, ob sie zu einem oder mehreren Gedichten gehören. Das Einzige, das sie verbindet, ist die gemeinsame Thematik. Sie stellen ein Schiff dar, das in der stürmischen See mit den Wogen kämpft. Die Strophe, um die es hier geht, ist die fünfte und letzte in der Ausgabe von Finnur Jónsson (*Skj*).³ Die Interpretation dieser Strophe machte erhebliche Schwierigkeiten, die m. E. daran liegen, dass man nicht erkannte, dass sie nicht nur von den Pfeilen des Finnenkönigs Gusir spricht, sondern eine Szene der *Orvar-Odds saga* darstellt.

Über den Dichter, Hofgarða-Refr selbst ist fast nichts bekannt. Er stammt aus Westisland, seine Mutter war Steinunn, von der auch zwei Strophen überliefert sind. Refr war Pflegesohn und Schüler von Gizurr gullbrárskald, der in der Schlacht von Stiklastaðir fiel. Auf ihn dichtete er

¹ Die Kapitelzählung entspricht der Ausgabe von Guðni JÓNSSON: 1954.

² Vgl. Finnur JÓNSSON: 1920, 599, der von fünf Halbstrophen spricht, »som alle má høre sammen...«. Das Verbindende ist lediglich die gemeinsame Thematik: ein Schiff kämpft mit den Wogen.

³ Die Reihenfolge der Strophen in *Skj* entspricht der Abfolge, in der die Strophen in der *Snorra Edda* zitiert werden.

eine Erfidrápa, als er kurz nach 1030 von Island nach Norwegen gekommen war. Das Skaldatal erwähnt Gedichte auf Óláfr helgi, Magnús góði, Hárekr und Einarr fluga, jedoch ist nichts von ihnen erhalten.

Die Strophe 5 der Ferðavísur

1. Die handschriftliche Überlieferung:

Die Strophe ist in den Handschriften R, T, A, B, C⁴ in folgender Weise überliefert und R kann (wie in vielen Fällen) als Haupthandschrift betrachtet werden.

R⁵: hrynia fioll af yllar
fram æsiz nv glamma
skeiþ vetr lípi skíða
skavt biorn gusis navta.

Varianten: [1] fioll: fliott C; af yllar: a fyllar T, A, B, a fullar C; [2] fram: framm B; æsiz: æsir C; [3] skeiþ: skreið: B, C; [4] skavt: skut B.

Aus dieser handschriftlichen Überlieferung lassen sich folgende editorischen Schlüsse ziehen:

1. Zeile: R: hrynia fioll af yllar
T: hrynia fioll *a fyllar*
A: hrynia fioll *a fyllar*
B: hrynia fioll *a fyllar*
C: hrynia *fliott a fullar*

Hrynja fjoll á fyllar

Alle anderen Handschriften stehen gegen R *af yllar*, und *fyllar* wird auch als zweiter Stab zu *fjoll* benötigt. Daher ist hier mit der Mehrzahl der Handschriften zu gehen. Da C als einzige Handschrift *fljótt* bietet, scheint es geboten, sich an die Haupthandschrift R und die anderen Handschriften zu halten, insbesondere, da *fjoll* als Subjekt zu *hrynja* benötigt wird.

2. Zeile: R: fram æsiz nv glamma
T: fram æsiz nv glamma
A: fram æsiz nv glamma
B: framm æsiz nv glamma
C: fram æsir nv glamma

4 R = Gks 2367 4to, Königl. Bibliothek Kopenhagen; T = MS Nr. 1375, Universitätsbibliothek Utrecht; A = AM 748 I (Frgm.); B = AM 757 (Frgm.); C = AM 748 II (früher 1eß).

5 Die Handschrift R wird als Ausgangspunkt genommen. In den folgenden Handschriften sind die Differenzen in Kursiv-Schrift markiert.

fram æsiz nú Glamma

Der einzige Unterschied (abgesehen von B *fram*) ist Hs. C mit *æsir* zu nennen. Mit der Mehrzahl der Handschriften ist hier *æsiz* zu wählen.

3. Zeile: R: skeiþ vetr liði skíða
 T: skeiþ vetr liði skíða
 A: skeiþ vetr liði skíða
 B: skreið vetr liði skíða
 C: skreið vetr liði skíða

skeið vetrliði skíða

Die Entscheidung *skeið* zu wählen, wird durch die Tatsache bestimmt, dass *skeið* in der Handschrift steht, die als Haupthandschrift gewählt wurde und weil ein Grundwort für den Genitiv *Glamma* ›des (Seekönigs) Glammi‹ benötigt wird. Beides zusammen ergibt eine Kenning *Glamma skeið* ›Rennbahn des Glammi‹ d.i. das Meer.

4. Zeile: R: skavt biorn gusis navta.
 T: skavt biorn gusis navta.
 A: skavt biorn gusis navta
 B: skut biorn gusis navta.
 C: skavt biorn gusis navta.

skaut björn Gusis nauta

Diese Zeile entspricht allen Handschriften mit Ausnahme von B, das *skut* statt *skaut* hat. Wenn man aber die Hendingar in Betracht zieht, dann ist es klar, dass *skut* falsch sein muss, denn *skaut* muss mit *nauta* den Dróttkvættregeln entsprechend eine *aðalhending* bilden.

Unter Berücksichtigung dieser Entscheidungen gelangt man zu folgender Strophe:

| | | |
|--------------------------|---------------|---------------------------------|
| hrynja fioll af yllar | normalisiert: | <i>Hrynja fjöll á fyllar</i> |
| fram æsiz nú glamma | | <i>fram æsisk nú Glamma</i> |
| skeiþ vetr liði skíða | | <i>skeið vetrliði skíða</i> |
| skavt biorn gusis navta. | | <i>skaut björn Gusis nauta.</i> |

Die meisten Herausgeber sind sich über die oben getroffenen Entscheidungen einig. Doch sind bis jetzt sind nur sehr komplizierte und insgesamt wenig überzeugende Deutungen der Strophe vorgelegt worden:

2. Die bisherigen Deutungsversuche

2.1. Finnur Jónsson: *Skj* I B, 297

Fyllar fjöll hrynja á skautbjörn Gusis-nauta; skíða vetrliði æsisk nú framm Glamma skeið.

›{Die Berge des Meeres}⁶ [WELLEN] stürzen über den {Schot-Bären der Gaben des Gusir} [SCHIFF]⁷, {der den Winter Überlebende (= Bär⁸) des Holz-scheites} [SCHIFF] stürmt nun vorwärts auf der {Rennbahn des Glammi} [MEER].⁹

Hier ist nur eine einzige Kenning korrekt: *skeið Glamma* ›Rennbahn des Glammi‹ [MEER], alle anderen sind aus unterschiedlichen Gründen problematisch.

Sehen wir *skautbjörn Gusis nauta* an: Es ist richtig, dass *Gusis nautar* ›Gaben des Gusir‹ eine Kenning für Pfeile ist. Es ist ebenfalls richtig, dass *skautbjörn* ›der Bär der Schot‹ eine Kenning für Schiff sein kann. Aber wie können wir die Gaben des Gusir, die Pfeile, und das Schiff zusammenbringen? Finnur macht dazu folgende Konstruktion: Einer dieser Pfeile von Gusir hat den Namen *Flaug* und *flaug* ist zugleich auch ein Teil des Schiffes, wahrscheinlich ein Wimpel. Es soll sich also um eine sogenannte *ofljóst*-Konstruktion handeln.¹⁰ So bekommt man jedoch eine Kenning mit zwei Bestimmungen statt einer: *skaut* ›Schot‹ und *Gusis nauta* (= *flaug*) ›Wimpel‹, das wäre übersetzt: »Bär des Schot und des Wimpels« und meines Erachtens kann man eine Kenning mit zwei Bestimmungen nicht akzeptieren, weil dies gegen die Regeln der Kenningbildung ist.

Die zweite Kenning von Finnur Jónsson, die nicht korrekt ist, ist *vetrliði skíða* ›Bär des Holz-scheites/Schis‹, was ›Schiff‹ bedeuten sollte: *Skíð*

6 Zum leichteren Verständnis werden die Kenningar in der Übersetzung durch geschweifte Klammern gekennzeichnet.

7 *Gusis nautar* sind die Pfeile, einer von ihnen heißt *Flaug* (so in der Ketils saga hæings, Kap. 3 und öfter). Das Wort *flaug* bedeutet als Appellativ auch ›Wimpel‹. Die Kenning soll nach Finnur Jónssons Meinung ›der mit Schot und Wimpel versehene Bär‹ lauten (JÓNSSON: 1931, 503), d.h., es handelt sich um eine Schiffskennung von dem geläufigen Typ, bei dem einem vierfüßigen Tier eine Bestimmung hinzugegeben wird, die entweder auf das Meer oder auf einen Teil des Schiffes verweist.

8 *Vetrliði* wird unter den Bjarnar heiti der Snorra Edda aufgezählt, *Skj* I B, 670.

9 Glammi ist ein sog. Seekönig (Wikingerfürst), dessen Rennbahn ist das Meer.

10 *Ofljóst* ist die Bezeichnung für eine Kenning, die nicht das Wort selbst, sondern sein Homonym umschreibt.

kommt zwar in Schiffskeningar vor, aber dann als ein Grundwort mit Bestimmungen wie ›Seekönig‹ (›Schi des Seekönigs‹) oder ›Meer‹ (›Schi des Meeres‹) und nicht als Bestimmungswort. Wenn *vetrliði* ›Bär‹ das Grundwort einer Schiffkenning sein sollte, würde man Bestimmungen wie ›Meer‹ oder ›Wellen‹ oder ›Seekönig‹ oder Teile eines Schiffes erwarten.

Auch die erste Kenning für ›Wellen‹ *fjoll fyllar* ist nicht ganz überzeugend. Im *Lexicon poeticum* finden sich einige Kenningar für ›Meer‹, die das Grundwort *fjoll* benutzen, aber sie haben eine andere Struktur, nämlich *fjoll svana* ›Berge der Schwäne‹ oder *fjoll humra* ›Berge der Hummer‹.¹¹ Sie sind nach dem Modell ›Platz eines Tieres, das im Meer lebt‹ gebaut. Es gibt aber in der Sammlung von Meissner einige Kenningar für Wellen, die *fjoll fyllar* entsprechen würden:¹² z. B. *marfjoll* ›Meerberge‹ oder *Hakka blálands hamrar* ›Felsen von Hakis blauem Land‹. Aber es gibt ein weiteres Argument, das m. E. entscheidend ist: Wenn man *fjoll* und *fyllar* kombiniert, wird die Präposition *á* in der ersten Zeile isoliert: *Hrynja fjoll, á, fyllar*. Finnur Jónsson verbindet diese Präposition mit *skautbjorn*, dem ersten Wort der letzten Zeile, und eine solche Isolierung und Verknüpfung einer Präposition ist in der Tat kaum denkbar.

2.2. E. A. Kocks Interpretation in »Notationes norrœnæ«, § 785

Kock hat die folgenden Einwände gegen Finnur Jónssons Interpretation, denen man insgesamt zustimmen kann:

- Die Trennung von *á* von *fyllar* kann nicht akzeptiert werden
- Warum der ›Bär der Holzscheite resp. der Schi‹ ein ›Schiff‹ sein sollte, ist nicht erfindlich.
- Sein dritter Einwand lautet folgendermaßen: »Införandet af flaug uti diskussionen är, artigt sagt, ›misapplied ingenuity‹«.

Aber mit Kocks eigener Interpretation kann man sich gleichfalls nicht zufrieden geben, er schlägt folgendes vor:

Hrynja fjoll á fyllar skautbjorn, vetrliði skíða Gusis nauta æsisk nú fram Glamma skeið

›{Die Berge (sc. des Meeres)}[WELLEN] fallen auf den {Schot-Bären des Meeres}[SCHIFF]¹³, {der Bär der Holzscheite von Gusis Gaben} [SCHIFF]¹⁴ stürmt vorwärts auf {der Rennbahn des Glammi}[MEER].‹

¹¹ JÓNSSON: 1931, 135.

¹² MEISSNER: 1921, 99.

¹³ ›Schot-Bär‹ soll Segelschiff bedeuten, das nun neuerlich mit Meer zu einer Schiffkenning verknüpft wird.

Hier gibt es im Großen und Ganzen dieselben Probleme wie bei Finnur Jónsson:

- Dass die Berge als Wellen betrachtet werden sollen ist nicht sehr wahrscheinlich. Das Grundwort ›Berge‹ kann eine Kenning ›Berge des Meeres‹ nicht ersetzen.
- Die Kenning *fyllar skautbjörn* ›Schot-Bär des Meeres‹ hat eine Bestimmung zu viel, *skautbjörn* ›Schotbär‹ allein ist eine Schiffkenning. Sie entspricht dem Modell, in dem das Schiff als (meist vierfüßiges) Tier bezeichnet und durch ein Teil des Schiffes bestimmt wird.

3. Anthony Faulkes

Anthony Faulkes versuchte aus *Gusis nauta skíða vetrliði* »bear of skis of flags?« eine Kenning für ›Schiff‹ (?) machen.¹⁵ Einen anderen Vorschlag bietet er: *Gusis nauta skaut-* ›Segel‹ als Bestimmung zu *björn*.¹⁶ Ähnlich wie Finnur Jónsson benützt er dessen *ofljóst*-Konstruktion: ›Gaben des Gusir‹ sind die Pfeile, einer davon heißt *flaug*, was als *ofljóst* für *flaug* ›Wimpel‹ betrachtet wird. Der ›Wimpel der Schot‹ soll dann das Segel sein. Das ist zwar möglich, wenn man jedoch die (allerdings wenigen) Segelkenningar bei Meissner¹⁷ damit vergleicht, fehlt dieser Kenning der metaphorische Charakter, weil ›Segel‹ und ›Wimpel‹ zu ähnlich sind.¹⁸ Der ›Bär des Segels‹ wäre allerdings eine tadellose Schiffkenning. Leider macht Faulkes keinen Vorschlag für die restliche Strophe.

Ein neuer Erklärungsversuch

Ausgangspunkt für die hier vorgelegte Interpretation ist das einfache Faktum, dass *skautbjörn* in keiner der Handschriften als Kompositum geschrieben ist. *Skaut* ›er schoss‹ wäre ein hervorragendes Verb, das man mit *Gusis nauta* verbinden könnte. ›Schießen‹ und ›Pfeile‹ gehören zu einem semantischen Bereich, wenngleich *nauta* nicht das direkte Objekt zu

¹⁴ Gusis Gaben sind die Pfeile, die Holzscheite der Pfeile sind die Schilde und der Bär der Schilde soll das Schiff sein, vermutlich wegen der Schilde, die traditionellerweise an der Reling des Schiffes hängen.

¹⁵ FAULKES: 1998, 1:216. Faulkes gibt an dieser Stelle keine Bedeutung und auch keine Erklärung für diese Kenning an.

¹⁶ Ebd., 2:362.

¹⁷ MEISSNER: 1921, 222.

¹⁸ Die Grundwörter der bei MEISSNER: 1921, 222, genannten Kenningar sind: Gefieder, Bart (der Rah), Gewebe, Mantel (des Windes), Bildgewebe (des Mastes).

skjóta sein kann, denn dieses Verb verlangt den Dativ. Aber wer könnte hier geschossen haben? Das einzige grammatikalisch mögliche Subjekt könnte *vetrliði* sein oder *björn*. Ein Bär, der schießt, kann man dem irgendeinen Sinn abgewinnen? Bei der Durchsicht aller Traditionen um die Pfeile des Gusir stößt man auf die folgende Erzählung, die eine gewisse Ähnlichkeit mit unserer Strophe aufweist.

Die *Gusis nautar* der *Qrvar-Odds saga*

In der *Qrvar-Odds saga*¹⁹ ereignet sich folgende Geschichte auf der Expedition der Helden nach Bjarmaland (Kap. 5): Oddr und seine Gefährten werden von einem Gewittersturm auf eine Insel in *Risaland* verschlagen. Am Abend treffen sie auf einen Bären. Oddr tötet ihn und macht etwas Seltsames: Er hängt sein Fell auf Pfosten auf, (in der kürzeren Version stopft er ihn aus), so dass es aussieht, als stände dort ein lebender Bär²⁰:

S

Einn dag, er þeir fóru á mörkina, sá þeir skógarbjörn einn mikinn. Oddr skýtr at honum ok missir eigi, ok drepa þeir björninn. Síðan lætr Oddr troða belginn ok spelkja, svá at hann mátti skjóta fram ór munnum, þóat hann stœði fyrir aptan; hann lét ok leggja hellu í munninn, svá at þar mátti lifa eldr. Síðan lét hann setja þat á hamar, þann er til lands vissi, ok horfði bersi inn á meginland. (S. 41)²¹

M

Þat var einn dag, at Oddr var á skóg farinn, at hann sá björn einn mikinn; hann tekr ǫr ok legg á streng ok skýtr til dýrsins ok missir eigi, ok þegar er dýrit var dautt, þá lætr hann flá af belg, en síðan lætr hann setja spelkr í munn dýrinu, ok nú má þat standa upp. Þá er svá gagnkýrt, at sjá má eptir endilöngu dýrinu fram; hann lætr þat standa miðbreytis skála ok skipa, ok horfir bersi inn á meginland. (S. 40)²²

19 Die *Qrvar-Odds saga* ist in einer kürzeren und einer längeren Fassung überliefert. Für die kürzere steht die Handschrift Cod. Holm. 7 4to (S), für die längere Fassung die Hs. AM 344A, 4to (M). Beide Hss. sind von BOER: 1888 ediert.

20 Die folgenden Zitate stammen aus der Ausgabe von BOER: 1888, wobei jeweils die kürzere Version (S), die der Hs. Stockholm 7 4to entspricht, der längeren Version (M) (im wesentlichen Hs. AM 343 4to) gegenübergestellt sind.

21 ›Eines Tages, als sie in den Wald gingen, sahen sie einen großen Waldbären. Oddr schießt nach ihm und verfehlt ihn nicht, und sie töten den Bären. Hierauf lässt Oddr den Balg ausstopfen und Pfosten durchstecken, so dass er aus dem Mund des Tieres heraus schießen konnte, auch wenn er hinter ihm stände. Er ließ auch eine Steinplatte in den Mund legen, so dass man darauf ein Feuer entzünden konnte. Hierauf ließ er ihn auf einen Felsen setzen, der zum Land schaute, und der Bär wandte sich hinein zum Festland.‹

Die Versionen unterscheiden sich im weiteren etwas in ihrer Darstellung²³: Zunächst rudern Qrvar-Oddr und einer der Fahrtteilnehmer zum Festland und belauschen eine Beratung der Riesen. Sie hören, dass eine Riesin den Auftrag erhält, die Fremden zu töten. In M, der späteren Version, rudern die beiden zurück zur Insel, in der früheren Version S werden die Lauscher von den Riesen entdeckt, die drei gewaltige Steine auf ihr Schiff werfen.

Zurück auf der Insel sehen sie, dass eine Riesin durch das Meer zu ihrer Insel watet, um sie zu töten. In der Version M ergreift sie die beiden Schiffe und schüttelt sie, dass alle glauben, sie würden zerbrechen. In den beiden Versionen kommt nun eine ähnliche Verteidigung der Fahrtteilnehmer durch Oddr:

S

Oddr gengr nú fram á bergit, þar sem dýrit stóð, hann tendraði þá eld í munni dýrinu, en síðan skaut hann oru í gegnum dýrsbelginn ok at henni flagðkonunni. Hon heyrði hvininn ok sá þá orina ok brá við lófa sínum, ok beit eigi á heldr en steini. Hon mælti: »meira mun við þurfa« segir hon. Oddr leitar nú at Gusisnautum ok skýtr þeiri sem inni fyrri, hon bregðr við hendinni, en orin fló í gegnum lófann ok aptr í augat ok út um hnakkann ok aptr á streng. (S. 43f.)²⁴

M

Þá gengr hon upp á leið, en Oddr snýr at baki birninum, en hann hafði þat látit at göra, at glœðr vāru lagðar í munn dýrinu. Þá leggðr Oddr or á streng ok skýtr eptir dýrinu; hon sér orina, er at henni flýgr, ok bregðr við lófannum, ok býtr eigi á heldr en steinn væri fyrir. Þá leitar Oddr at Gusisnautum ok leggðr á streng ok skýtr þeiri sem hinni fyrri, hon bregðr við lófannum, ok flýgr í gegnum lófann ok í auga henni ok kom út um hnakkann. (S. 42)²⁵

22 ›Es geschah eines Tages, als Oddr in den Wald gegangen war, dass er einen großen Bären sah; er nimmt einen Pfeil und legt ihn auf die Bogensehne und schießt nach dem Tier und verfehlt es nicht; und als das Tier tot war, lässt er ihm das Fell abziehen. Hierauf lässt er dem Tier Spieße in sein Maul stecken und nun kann es aufrecht stehen; er lässt es auf halbem Weg zwischen Haus und den Schiffen stehen und der Bär wendet sich nun hinein in das Festland.«

23 Generell ist zu sagen, dass die Darstellungen der längeren Fassung umständlicher und manchmal auch unklarer sind als die der kürzeren in S, vgl. dazu BOER: 1888, VIIff.

24 ›Oddr ging nun vor auf den Berg, wo das Tier stand, und er entzündete ein Feuer im Maul des Tieres, und dann schoß er einen Pfeil durch den Balg des Tieres auf das Hexenweib. Sie hörte das Pfeifen und sah den Pfeil und erhob schnell ihre Hand dagegen und er drang nicht ein, als ob sie ein Stein wäre. Sie sprach: »Dazu braucht es mehr,« sagte sie. Oddr greift nun nach den Gusisgaben und schießt einen wie den zuvor, sie erhob schnell die Hand, aber der Pfeil flog durch die Handfläche und dahinter ins Auge und hinaus zum Nacken und wieder zurück auf die Bogensehne.«

Auch die Weiterführung der Erzählung unterscheidet sich in den beiden Fassungen:

S

Die beiden Gefährten verfolgen die Riesin und finden in einer Höhle den Vater der Riesin, seine Frau und andere Trolle. Als die Nachricht von der Blendung seiner Tochter eintrifft, gibt er Oddr den Namen Orvar-Oddr und beschließt, ihn mit einem gewaltigen Sturm zu vertreiben. Oddr schießt auch nach ihm mit einem Pfeil Gusirs und verletzt ihn und seine Frau. Dieser gewaltige Sturm trifft ein und treibt sie 20 Tage lang nach Osten.

M

Die Gefährten kehren zu ihren Fahrtgenossen zurück, brechen neuerlich zu einer Erkundung auf und belauschen eine Versammlung der Riesen, wo diese beklagen, dass sie den menschlichen Eindringlingen wegen des Tieres, in dessen Maul Feuer brennt und das mit Pfeilen auf sie schießt, nichts anhaben können.

Am dritten Abend belauschen Oddr und Ásmundr erneut das Gespräch der Riesen, dabei werden sie von den Riesen entdeckt, und mit riesigen Steinen beworfen. Nachdem sich die Riesen zurückgezogen haben, erkunden Oddr und Ásmundr das Land und finden die Höhle. Der Anführer der Riesen erkennt nun, dass es sich um Oddr handelt, und dass er die Gaben des Gusir besitzt. Er gibt ihm den Namen und beschließt, ihn mit einem gewaltigen Sturm zu vertreiben. Oddr schießt auch nach ihm mit einem Pfeil Gusirs und verletzt ihn und seine Frau. Dieser gewaltige Sturm trifft ein und treibt sie 20 Tage lang nach Osten.

Die beiden Versionen enthalten im wesentlichen dieselben Elemente, in M allerdings etwas anders geordnet, im einzelnen umständlicher geschildert und im wesentlichen auf mehrere Tage verteilt. Die gemeinsamen Elemente der Erzählung sind:

25 ›Dann geht sie den Weg hinauf, aber Oddr wendet sich hinter den Rücken des Bären und er hatte veranlaßt, dass Glutstücke in das Maul des Tieres gelegt wurden. Da legt Oddr einen Pfeil auf die Bogensehne und schießt hinter dem Tier hervor; sie sieht den Pfeil, der zu ihr fliegt, und hebt schnell die Hand dagegen, und er drang nicht ein, als ob ein Stein davor gewesen wäre. Da greift Oddr nach den Gusisgaben und legt einen auf die Bogensehne und schießt ihn wie den anderen zuvor, sie erhebt schnell die Hand, und er fliegt durch die Hand und ihr ins Auge und kam zum Nacken wieder heraus.‹

1. Ein Sturm bringt Oddr und seine Gefährten auf die Rieseninsel.
2. Oddr verfertigt eine Bärenattrappe und stellt sie auf.
3. Sie werden von einer Riesin angegriffen. Oddr schießt mit den Pfeilen Gusirs hinter dem Bären hervor/durch den Bären hindurch auf die Riesin und blendet sie.
4. Oddr und seine Gefährten werden in ihrem Schiff von Riesen mit gewaltigen Steinen beworfen.
5. Sie belauschen ein Gespräch der Riesen, bei dem Oddr seinen Namen bekommt und auf den Anführer der Riesen mit einem der Pfeile des Gusir schießt.
6. Ein gewaltiger Sturm, verursacht von den Riesen, treibt sie zurück in ihre Heimat.

Wenn wir für einen Augenblick den Unterschied zwischen einem Bären und einem Helden, der aus einem Versteck hinter einem Bären heraus schießt, vernachlässigen, würde die geschilderte Situation ausgezeichnet für unsere Strophe passen, wenn wir sie in folgender Weise interpretieren würden:

Fjoll hrynja á fyllar skíða, nú æsisk vetrliði framm Glamma skeið, skaut björn Gusis nauta.
 ›Berge fallen auf {die Schi des Meeres} [SCHIFFE], nun stürmt der Bär vorwärts auf {Glammis Rennbahn} [MEER]; der {Bär der Gaben des Gusir} [Qrvar Oddr] schoss.‹

Hier haben wir beides: Felsen die auf die Schiffe fallen und einen Bären, der mit den Pfeilen des Gusir schießt. Dass Qrvar-Oddr ›Bär der Gaben des Gusir‹ genannt wird bedarf jedoch einer Erklärung.

Die Bärenverwandlung

Die Herstellung der Bärenattrappe, wie sie in der Saga geschildert wird, ist weder wirklich notwendig in der von der Saga geschilderten Situation, noch wird erklärt, warum Qrvar-Oddr sich so verhält. Derselbe Effekt, nämlich die Blendung der angreifenden Riesin, wäre auch erzielt worden, wenn Oddr von einem Versteck aus geschossen hätte. Man könnte sich aber vorstellen, dass in einer früheren Version der Saga Oddr die Fähigkeit besaß, sich in einen Bären verwandeln zu können. Der Glaube, dass Menschen die Fähigkeit haben, sich in ein Tier zu verwandeln, ist weit verbreitet und im Norden gut bezeugt: Auf der mythischen Ebene finden wir Odin, der sich in eine Schlange, in einen Adler u.a. verwandeln

kann.²⁶ Auf der Ebene der Heldensage sind Sigmundr und Sinfjötli zu nennen, die in Wölfe verwandelt wurden durch Wolfspelze, die sie fanden.²⁷ Am Ende der *Hrólfs saga kraka* haben wir die seltsame Geschichte, dass Þoðvarr bjarki in der großen Schlacht um Hleiðra in der Halle schläft, während ein riesiger Bär die Feinde bekämpft. Als aber Hjalli ihn weckt und Þoðvarr als Mensch in den Kampf hinaus geht, verschwindet der Bär.²⁸ Und man sollte auch die Bären- und Wolfskrieger, die *berserkir* und die *ulfheðnar*, nicht vergessen, die Felle trugen, aber ihr Brüllen, Heulen und Beißen in die Schilde – ein Standardmotiv ihrer Darstellung – zeigt an, dass sie einst glaubten, in wilde Tiere verwandelt zu sein.²⁹

Die vorgelegte Deutung der Strophe des Hofgarða-Refr würde voraussetzen, dass sie sich auf eine Version der *Qrvar-Odds saga* bezieht, in der der Held nicht hinter oder durch eine Bärenattrappe seine Zauberpfeile schießt, sondern selbst in einen Bären verwandelt die angreifende Riesin durch seine Zauberpfeile blendet und vertreibt. Für eine solche Verwandlung in einen Bären gibt es noch weitere Hinweise in der *Qrvar-Odds saga*.

Bärenmotive in der *Qrvar-Odds saga*

1. Der Vater von Oddr heißt Grímr loðinkinni, d.h. ›Mann mit einer haarigen Wange‹, und es heißt, er sei geboren mit diesem Kennzeichen, als seine Mutter in ihrer Hochzeitnacht einen Finnen ansah, der eine solche Wange hatte. Trotz dieser Erklärung wird man in diesem körperlichen Merkmal einen Hinweis auf eine mögliche Verwandlung in einen Bären sehen können.

2. Man sollte auch nicht vergessen, dass Odds Mutter die Tochter eines gewissen *Brúni* ist, dessen Name mit ›der Braune‹ wiedergegeben werden kann.

3. Oddr ist in einer Gegend geboren, die *Berurjóðr* ›Lichtung der Bärin‹ heißt, und er wird auch dort erzogen.

26 Vgl. STURLUSON: 1979, *Ynglinga saga*, Kap. VII: *Óðinn skipti hómum. Lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr ...* ›Odin konnte die Gestalt wechseln. Sein Körper lag dann wie schlafend oder tot, aber er war dann ein Vogel oder ein Tier, Fisch oder Schlange...‹.

27 *Völsunga saga*, Kap. 8.

28 *Hrólfs saga kraka*, Kap. 50f.

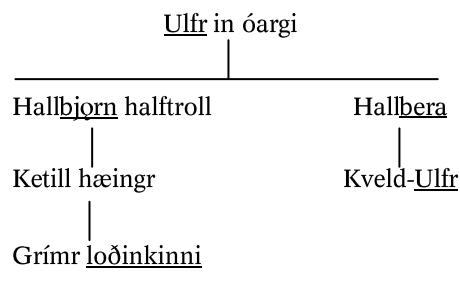
29 Vgl. HÖFLER: 1976.

4. Als Oddr seine Familie in Hrafnista, einer Insel in Nordnorwegen, besucht, möchte er seinen Bruder Guðmundr auf seine Reise nach Bjarmaland begleiten. Aber sein Bruder lehnt ab. Doch er und seine Gefährten können nicht starten, weil es keinen Wind gibt. Eines nachts hat er den folgenden Traum:

Mik dreyndi þat, at vér lægim hér undir eyinni tveim skipum, en ek sá hvítabjörn liggja í hring um eyna Hrafnistu, en hér mættiz yfir skipunum dofin ok höfuð dýrsins. Þat var svá grimmligt, at ek hefi ekki slíkt sét, ok fram horfðu öll hár eptir dýrinu, ok svá þótti mér sem þat mundi hlaupa út á skipit ok sökkuva niðr. Sigurðr mælti: »Þat er auðsætt, at dýr þetta er fylgja Odds, frænda várs, ok úlfhugr sá, er hann hefir á oss, ok þat er min ætlan, at oss gefi eigi í braut, nema hann fylgi oss.« (S. 23)³⁰

Diese Deutung des Traumes wird bestätigt, denn als sie bereit sind, Oddr mitzunehmen, verschwindet das Tier und sie erhalten günstigen Fahrtwind. Ohne auf die Problematik der Fylgenvorstellung hier eingehen zu können, sei lediglich darauf hingewiesen, dass Fylgjen »meist als Manifestation des Wesens eines Menschen in Tiergestalt«³¹ auftreten. Sie können gewissermaßen als Parallele zum Verwandlungsglauben aufgefasst werden.

Tiersympathie in der Familie der Hrafnistumenn



30 ›Mir träumte, dass wir hier unter der Insel mit zwei Schiffen lagen, und ich sah einen Eisbären rund um die Insel Hrafnista liegen, und hier trafen sich über den Schiffen der Schwanz und der Kopf des Tieres. Dieses war so böseartig, dass ich noch nie so etwas gesehen habe, und es dünkte mir, dass es auf die Schiffe hinaus springen wollte und sie versenken.« Sigurd sprach: »Das ist einfach zu erkennen, dass dieses Tier die Fylgja Odds, unseres Verwandten ist, und der Wolfszorn, den er auf uns hat, und ich glaube, dass wir hier nicht wegkommen, es sei denn, dass er uns begleitet.« So lautet die Stelle in der kürzeren Fassung S, die längere Fassung ist lediglich eine stilistische Ausweitung der Traumschilderung und der Deutung.

31 RÖHN: 1998, 288.

Ganz generell deuten die Namen der Familie der Hrafnistumenn auf eine gewisse Tiersympathie in der Familie der Hrafnistumenn.

Dazu kommt die Charakterisierung des Kveld-Ulfr als *mjök hamrammr*:

En dag hvern, er at kveldi leið, þá gerðisk hann styggr, svá at fáir menn máttum orðum við hann koma; var hann kveldsvæfr. Þat var mál manna, at hann væri mjök hamrammr; hann var kallaðr Kveld-Ulfr. (Egils saga Kap. 1)³²

Die Schilderung zeigt die typischen Merkmale der Tierverwandlungen und Werwölferzählungen. Das Schläfrigwerden am Abend ist wohl so zu deuten, dass sein Körper wie schlafend dalag, wenn er in einen Wolf verwandelt war.³³ Die Verwandlung in einen Wolf gerade während der Nacht ist charakteristisch für fast alle europäischen Werwolftraditionen.

Tierverwandlung wird zur Tieratnappe.

Vergleich mit der Wielandsage

Wenn man diese Bärenmotive in den Traditionen um Qrvar-Oddr in Betracht zieht, ist es nicht unwahrscheinlich, dass Oddr in einer früheren Version der Sage die Fähigkeit besaß, sich in einen Bären zu verwandeln. Die Entwicklung von diesem Stadium zur vorliegenden Qrvar-Odds saga des Spätmittelalters, wo er eine Bärenatnappe herstellt und aus ihr schießt, könnte man mit der der Wielandsage vergleichen: Am Beginn, bezeugt durch die Völundarkviða³⁴ und den Stein von Ardre VIII entflieht Völundr seinem Peiniger in Gestalt eines Vogels. Im Velentsþáttur der Þiðreks saga dagegen macht er sich mit Hilfe seines technischen Geschicks Flügel, um davon fliegen zu können. Die Entwicklungen sind vergleichbar: In beiden Fällen wird die Fähigkeit zur Verwandlung in ein Tier durch ein technisches Konstrukt ersetzt.

³² ›Und an jedem Tag wurde er, wenn es zum Abend ging abweisend und unfreundlich, so dass wenige Leute mit ihm ins Gespräch kommen konnten; er neigte zum Schlaf am Abend. Es hieß, er sei fähig, seine Gestalt zu wechseln; er wurde Abend-Ulfr (›Abend-Wolf‹) genannt.‹

³³ Vgl. Odin in der Heimskringla (Kap. 7): »Óðinn skipti hómum. Lá þá búkrinn sem sofinn eða dauðr, en hann var þá fugl eða dýr, fiskr eða ormr...«

³⁴ Eine Verwandlung Vólunds wird zwar nicht ausgesprochen, sondern es heißt nur: *hlæjandi Vólundr hófz at lopti* (Str. 29 und 38). Da keinerlei Vorbereitungen für die Herstellung der Flügel erwähnt werden, Vólundr als *vísi álfa* ›Fürst der Alfen‹ bezeichnet wird, und da die Darstellung auf dem Stein von Ardre VIII nur einen von der Schmiede wegfliegenden Vogel zeigt, liegt es nahe, am Beginn der Wielandsage einen als Vogel fliehenden mythischen Schmied anzunehmen.

Wenn wir die Hypothese akzeptieren können, dass in einer früheren Fassung der *Qrvar-Odds saga* Oddr die Fähigkeit besaß, sich in einen Bären verwandeln zu können und dass er in der Gestalt eines Bären gegen die Riesen kämpfte, indem er seine typischen Waffen, die *Gusis nautar*, benützte, dürfte es kein Problem sein, die Strophe 5 der *Ferðavísur* als eine Darstellung dieser Szene zu betrachten.

Dazu kommt noch, dass man auch den Beginn der Strophe – *Hrynja fjöll á fyllar skíða* ›Berge stürzen auf die {Scheite des Meeres} [SCHIFFE]‹ – mit Verweis auf die *Qrvar-Odds saga* erklären kann: Dort wird erzählt, dass die Riesen das Schiff *Qrvar-Odds* und seines Begleiters, als sie sie entdecken, mit riesigen Steinen bewerfen.

Die Erklärung durch diese Szenen der *Qrvar-Odds saga* ermöglicht also eine einfache Deutung der Strophe, die man fast wie in gerader Wortfolge lesen kann:

*Hrynja fjöll á fyllar –
fram æsisk nú Glamma
skeið vetrliði – skíða,
skaut björn Gusis nauta*

Hrynja fjöll á fyllar skíða, fram æsisk nú Glamma skeið vetrliði, skaut björn Gusis nauta.

Es stürzen die Berge auf die {Scheite des Meeres} [SCHIFFE], vorwärts stürzt auf der {Rennbahn des Glammi} [MEER] der Bär [d.i. Oddr], es schoss der [Bär von Gusis Gaben] [Qrvar-Oddr]

Ein Gedicht auf die Riesenlandfahrt des *Qrvar-Oddr*?

Eine andere, weiterführende Frage wäre es, ob nicht auch die anderen vier Strophen der *Ferðavísur* zum selben Kontext gehören könnten, nämlich zu einer Darstellung der Fahrt ins Riesenland: Alle diese Strophen haben nur ein einziges Thema: ein Schiff in der stürmischen See, das mit den Wogen kämpft. Da in der Saga der Sturm, der Oddr und seine Gefährten nach *Risaland* brachte und ebenso wieder zurück, so lebhaft und eindrücklich beschrieben wird, muss er einen bedeutenden Teil dieser Sage darstellen. In beiden Fassungen der Saga wird der Sturm auf mythische Wesen zurückgeführt, einerseits auf die Finnen, die sich für einen Raub von Waren rächen wollen, andererseits auf die Riesen, die die gefährlichen Eindringlinge auf diese Weise loswerden wollen. Es wäre daher denkbar, dass alle die unter dem Titel *Ferðavísur* versammelten Strophen aus einem Gedicht stammen, das diese Fahrt ins Riesenland dar-

stellte. Allerdings wäre das ein einmaliger Fall, dass Inhalte einer Fornaldarsaga in einem Skaldengedicht dargestellt würden. Lässt sich dafür ein Hintergrund wenigstens vermuten?

Man könnte dabei von der Eigenart der Skaldendichtung ausgehen, dass sie nicht epische Inhalte um ihrer selbst willen darstellt, sondern sie in den Dienst ihrer vorwiegenden Aufgabe des Lobpreises stellt, wie z. B. in den Schildgedichten wie Bragis Ragnarsdrápa und Þjóðólfs Haustlög, wo zwar mythische Ereignisse mehr oder weniger erzählt werden, ihre Erzählung aber dem Ruhm des geschenkten Schildes und vor allem dem seines Schenkers dient. Möglicherweise gab es auch erzählende Darstellung von Mythen zum Preis von Fürsten, wie man dies für die Þórsdrápa der Eilífr Goðrúnarson vermuten kann, die möglicherweise für Jarl Hákon gedichtet wurde.³⁵ Für wen aber könnte man ein Gedicht über die Orvar-Odds Fahrt ins Riesenland machen, wen könnte man damit ehren?

Die Ursprünge der Orvar-Odds saga

Die Ursprünge der Orvar-Odds saga liegen im Dunkeln. Oddr scheint ein Kleinkönig im südwestlichen Norwegen gewesen zu sein: Bei Saxo Grammaticus wird ein *Jathriae regulus Oddo* und im Sögubrot af nokkrum fornkonungum í Dana- ok Svíaveldi ein *Oddr víðförlí af Jaðri* genannt. Möglicherweise hat ein solcher Kleinkönig eine Fahrt nach Bjarmaland gemacht (vielleicht auch weitere) und wurde berühmt für seine weiten Reisen.³⁶ Diese Sagen könnten mit den Sagen um Grímr loðinkinni und Ketill hængir von den Hrafnistumenn³⁷ verbunden worden sein, und aus deren sagenhaften Traditionen, wie sie in den Sagas von Ketill hængir und Grímr loðinkinni vorliegen, könnten die übernatürlichen Züge wie die *Gusisnautar* gekommen sein.³⁸ Der Weg könnte natürlich auch um-

³⁵ Vgl. MAROLD: 1990.

³⁶ Vgl. BUNDLE: 1990, 64f. Dass es sich dabei um den berühmten Ohthere handelt, wie BOER: 1892a, 102ff., vermutet, ist nicht nachzuweisen. Insgesamt müssen diese Anknüpfungsversuche als überaus unsicher bezeichnet werden.

³⁷ Hrafnista (heute Ramsta) liegt im Nord-Trøndelag. Die Hrafnistumenn waren in Island und in Norwegen sehr berühmt. Egill Skallagrímsson und andere berühmte historische Persönlichkeiten stammen aus dieser Familie.

³⁸ BUNDLE: 1990, 64f. Vgl. dazu auch BOER: 1892, 97f., der darauf hinweist, dass die isländischen Quellen (Egils saga, Landnámabók) nichts von Oddr als einem Sohn von Grímr wissen, die Verbindung also erst später im 10. Jh. zustande gekommen sein soll. Eine andere Erklärung dafür könnte sein, dass die isländischen Quellen nur die Norwe-

gekehrt gewesen sein. Generell zeigen die Sagas der drei Helden eine erhebliche Motivverwandtschaft, wie Boer nachweist.³⁹

Das lässt sich vor allem für die Geschichte der Fahrt ins Riesenland feststellen. In der Ketils saga hæings, wird eine Trollfrau durch einen der Pfeile des Gusir getötet.

Ketill hæingr fährt wegen einer Hungersnot nach Norden, um Fische zu fangen. Er hält sich auf einer Insel (*útsker*) auf und dorthin kommt eine Trollfrau durch das Meer gewatet. Nach einem Gespräch mit gegenseitigen Drohungen und Schmähungen, versucht sie, nach ihm zu greifen und er schießt einen Pfeil des Gusir nach ihr. Sie verwandelt sich in einen Wal und stürzt sich ins Meer.

Und ganz ähnlich läuft eine Geschichte in der Gríms saga loðinkinna ab:

Grímr bricht wegen einer Hungersnot nach Norden auf und gelangt nach Gandvík, das nördliche Eismeer. Ein Unwetter bricht los, aller Fischfang verschwindet wieder, weggezaubert von einem Riesen. Seine Töchter kommen und versuchen die Schiffe zu zerstören, in dem sie sie am Steven packen und schütteln (ein Motiv, das auch in der Orvar-Odds saga in diesem Kontext auftaucht). Grímr und die beiden Riesinnen bedrohen sich gegenseitig. Grímr erschießt eine davon mit einem Pfeil Gúsís, die andere verwundet er mit der Axt und folgt ihr in die Trollhöhle.

Vater, Sohn und Enkel scheinen demnach mit derselben Geschichte verbunden zu sein: der Tötung einer Riesin durch die Zauberpfeile des Finnenkönigs. Wo sie ihren Ursprung hat, wird sich schwerlich eruieren lassen.

Die Hrafnistumenn

Obwohl die Hrafnistumenn zahlreiche und berühmte Nachkommen in Island hatten,⁴⁰ wird Orvar-Oddr in den Genealogien nie erwähnt. Aber am Ende der Orvar-Odds saga heißt es, dass Odds Nachkommen in Hálogaland gelebt hätten, und von ihm stamme Víðkunnr Jónsson in Bjarkey ab. Das könnte möglicherweise auf norwegische Traditionen zurückgehen.⁴¹ Könnte es sein, dass Hofgarða-Refr für einen Nachkommen des sagenhaften Orvar-Oddr ein Gedicht über die Heldentaten seines Ahnherrn verfasste?

ger erwähnen, deren Nachfahren nach Island ausgewandert sind, und das gilt nur für Ketill hæingr und seinen Sohn Grímr.

³⁹ BOER: 1892, 99f. In zwei der Hss. (AM 343 4to und AM 471 4to, beide aus dem 15. Jahrhundert) gehen der Orvar-Odds saga die Ketils saga hæings und die Gríms saga loðinkinna voraus.

⁴⁰ Vgl. dazu die Genealogien in der Ausgabe der Egils saga von Sigurður Nordal.

⁴¹ BOER: 1888, XXXVIII.

LITERATUR

- BANDLE, Oskar: »Um þróun Örvar-Odds sögu«. In: *Gripla* 7 (1990), 51–72.
- BOER, Richard C. (Hg.): *Örvar-Odds Saga*. Leiden: 1888.
- BOER, Richard C.: »Über die Örvar-Odds saga«. In: *Arkiv för Nordisk Filologi* 8. N.F. 4 (1892), 97–139 (= 1892a).
- BOER, Richard C.: »Weiteres zur Örvar-Odds saga«. In: *Arkiv för Nordisk Filologi* 8. N.F. 4 (1892), 246–255 (= 1892b).
- NORDAL, Sigurður (Hg.): *Egils saga Skalla-Grímssonar*. (= Íslenzk Fornrit; 2), Reykjavík, 1933.
- FAULKES, Anthony (Hg.): *Snorri Sturluson. Edda. Skáldskaparmál* 1–2. London, 1998.
- »Gríms saga loðinkinna«. In: Guðni JÓNSSON (Hg.): *Fornaldar Sögur Norðurlanda* 2. Reykjavík, 1954, 183–198.
- HÖFLER, Otto: »Berserker«. In: *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*. Begr. von Johannes Hoops. 2., neu bearb. Aufl., hg. von Heinrich BECK, Herbert JANKUHN, Kurt RANKE u. Reinhard WENSKUS. Bd. 2. Berlin, New York, 1976, 298–304.
- »Hrólfs saga kraka«. In: Guðni JÓNSSON (Hg.): *Fornaldar Sögur Norðurlanda* 2. Reykjavík, 1954, 1–105.
- JÓNSSON, Finnur: *Den Oldnorske og Oldislandske Litteraturs Historie* 1. 2. Aufl., København, 1920.
- JÓNSSON, Finnur (Bearb.): *Lexicon poeticum antiquae linguae septentrionalis. Ordbog over det norsk-islandske Skjaldesprog*. Urspr. verf. v. Sveinbjörn EGILSSON. 2., erw. Ausg., København, 1931.
- JÓNSSON, Guðni: *Fornaldar Sögur Norðurlanda* 2. Reykjavík, 1954.
- »Ketils saga hængs«. In: Guðni JÓNSSON (Hg.): *Fornaldar Sögur Norðurlanda* 2. Reykjavík, 1954, 149–181.
- KOCK, Ernst Albin: *Notationes norrœnæ. Anteckningar till edda och Skaldediktning*. Lund, 1923–1944.
- MAROLD, Edith: »Skaldendichtung und Mythologie«. In: *Poetry in the Scandinavian Middle Ages. Spoleto 4.–10. September 1988*. (= Atti del 12° Congresso Internazionale di Studi sull'Alto Medioevo), Spoleto, 1990 107–130.
- MEISSNER, Rudolf: *Die Kenningar der Skalden. Ein Beitrag zur skaldischen Poetik*. Bonn, 1921.
- RÖHN, Hartmut: »Fylgja«. In: *Reallexikon der germanischen Altertumskunde*. Begr. von J. Hoops. 2., neu bearb. Aufl., hg. v. Heinrich BECK, Herbert JANKUHN, Kurt RANKE u. Reinhard WENSKUS. Bd. 10. Berlin, New York, 1998, 287–290.
- Finnur JÓNSSON (Hg.): *Den norsk-islandske skjaldedigtning*. 4 Bde. København, 1912–1916 (= *Skj*).
- STURLUSON, Snorri: *Heimskringla*. Hg. v. Bjarni AÐALBARNARSON. (= Íslenzk Fornrit; 26), Reykjavík, 1979.